

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. LATAR BELAKANG

Film adalah salah satu karya seni yang lahir dari suatu kreatifitas dan imajinasi orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Sebagai karya seni film terbukti mempunyai kemampuan kreatif. Film mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner tersebut dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, ataupun hanya sekedar hiburan bagi yang melihatnya.

Dunia perfilman saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini terbukti dengan banyaknya film baru yang muncul. Begitu juga dengan dunia perfilman di Indonesia, banyak film-film baru yang hampir tiap bulan diproduksi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya bioskop yang menerapkan pemutaran 2 film untuk satu studio. Selain produksi dari film-film mainstream di Indonesia sendiri saat juga berkembang film-film indie dimana film tersebut diproduksi oleh mahasiswa dengan format mereka sendiri.

Tahun 2004 perfilman nasional terus berkembang, bila tahun 2004 jumlah produksi film sebanyak 22 film, tahun 2005 meningkat menjadi 32 film, tahun 2007 sebanyak 57 film, dan tahun 2008 diperkirakan mencapai 90 film. Sebagian film itu berhasil menyedot jutaan penonton di seluruh tanah air seperti film Naga Bonar Jadi Dua dan Ayat-ayat Cinta. ( <http://www.indonesia.go.id> )

Surakarta saat ini merupakan salah satu daerah yang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Pembangunan yang pesat menuntut pemenuhan kebutuhan hiburan yang layak. Dengan adanya pembangunan tiga buah apartement sekaligus secara tidak langsung menjadi penyebab kenaikan akan kebutuhan hiburan. Perfilman dalam hal ini tempat pemutaran film menjadi salah satunya. Di Surakarta dunia perfilman sebenarnya mengalami peningkatan dalam hal jumlah penonton. Namun dalam hal ketersediaan tempat pemutaran film yang layak di Surakarta masih dapat dibilang belum memadai.

Perkembangan perfilman di Surakarta juga terjadi pada film non mainstream, adanya beberapa universitas seni antara lain : ASDI, STSI, FSSR UNS, menyebabkan dunia perfilman di Surakarta berkembang. Banyaknya film yang diproduksi oleh mahasiswa kadang tidak mendapatkan wadah, karena minimnya tempat pemutaran film di Surakarta. Sebagian dari mereka memanfaatkan ruang pameran, TBS, serta kafe di Surakarta dan sekitarnya untuk menggelar pemutaran film.

Sebelum tahun 1998 di kota solo sendiri memiliki 4 buah gedung bioskop. Salah satunya merupakan gedung bioskop terbesar se- Jawa dan DIY yaitu gedung bioskop atrium yang terletak di Solo Baru. Namun dalam perkembangannya jumlah tersebut berkurang hingga menjadi 2 buah.

Solo Baru merupakan sebuah kawasan hunian dan hiburan yang secara geografis berada di kabupaten Sukoharjo, namun dalam fungsinya Solo Baru merupakan salah satu pusat kegiatan dari wilayah surakarta sendiri. Salah satu fasilitas hiburan yang terdapat di solo baru adalah Water Park Pandawa. Solo Baru merupakan salah satu alternatif kegiatan hiburan dari kawasan surakarta yang semakin padat. Dan dalam perkembangannya solo baru direncanakan akan menjadi dijadikan menjadi satu kesatuan dengan kota solo sendiri(<http://www.solobaru.com> ).

Berangkat dari fenomena diatas serta potensi yang dimiliki oleh kota Surakarta pada umumnya dan Solo baru pada umumnya, bahwa perencanaan dan perancangan Movie Center di Solo Baru dapat menjadi wadah berbai apresiasi film dalam satu tempat serta fasilitas rekreasi kota yang memberikan corak suasana bagi kehidupan kota Surakarta dan sekitarnya.

Perencanaan dan perancangan Movie center ini diharapkan mempunyai ekse bisnis yang menguntungkan disamping unsur hiburan dan edukatifnya, mengingat pendapatan rata-rata dan daya beli masyarakat cukup tinggi.

## 1.2. TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan yang ingin dicapai dari proyek ini adalah :

- Menyediakan fasilitas hiburan berupa tempat pusat perfilman di Solo dan sekitarnya.
- Memberikan wadah bagi Mahasiswa untuk ketersediaan tempat pemutaran film Independent.
- Memberikan kemudahan bagi masyarakat kota Surakarta dan sekitarnya dalam memperoleh kebutuhan akan film, hiburan, serta hobby shop yang berkaitan dengan dunia film.

Sasaran dari proyek ini adalah :

- memenuhi kebutuhan akan film dan tempat pemutaran film yang layak bagi masyarakat Surakarta dan sekitarnya.

### 1.3. MANFAAT

#### Secara Subyektif

Memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang. Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya, dalam penyusunan LP3A yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari Tugas Akhir.

#### Secara Obyektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang mengajukan proposal tugas akhir.

### 1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dititikberatkan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur, seperti aspek fungsional, teknis, kinerja, kontekstual dan arsitektural. Sedangkan data, informasi dan permasalahan di luar bidang arsitektur sejauh masih melatarbelakangi, mendasari dan berkaitan dengan faktor-faktor perencanaan fisik dibahas secara umum dengan asumsi rasional dan logis sebagai informasi pendukung, antara lain mengenai tinjauan Movie center itu sendiri.

### 1.5. METODA PEMBAHASAN

Dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur " Movie Center di Solo Baru" ini menggunakan metoda diskriptif dokumentatif dan komparatif, yaitu mengungkapkan data dari hasil studi yang kemudian dianalisa serta disimpulkan sehingga menghasilkan suatu rumusan baru yang akan digunakan sebagai panduan dalam perencanaan dan perancangan Movie Center di Solo Baru.

Secara garis besar pengumpulan data yang dilakukan meliputi :

1. Studi Literatur.

Yaitu dengan mengumpulkan berbagai hal mengenai Movie Center dan hal-hal yang terkait dengan Movie center itu sendiri dari berbagai literatur untuk selanjutnya dikomparasi.

2. Studi Observasi.

Yaitu mengumpulkan data-data tentang Movie Center atau Fasilitas yang mempunyai karakter serupa dengan Movie Center sebagai bahan studi

banding, serta data-data tentang kota Solo Baru, Surakarta, serta Kota di sekitarnya untuk mendapatkan potensi, kendala, dan karekter yang kemudian menjadi pertimbangan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

3. Wawancara.

Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berkompeten untuk mendapatkan data baik yang berkaitan dengan Perancangan Movie Center maupun mengenai peraturan yang terkait di dalamnya.

#### **1.6. SITEMATIKA PEMBAHASAN.**

Sistematika pembahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Movie Center di Solo Baru, dapat dijabarkan secara berurutan dari ruang lingkup makro ke ruang lingkup micro, sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas mengenai pokok permasalahan yang menjadi latar belakang perencanaan dan perancangan Movie Center di Solo Baru, tujuan, sasaran, manfaat, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan pokok-pokok bahasan dari bab-bab selanjutnya.

#### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi pembahasan mengenai tinjauan Movie Center, studi perbandingan Movie center yang sudah ada atau fasilitas serupa dengan Movie center, keadaan film di Surakarta , serta hal-hal yang berkaitan dengan Movie center.

#### **BAB III. TINJAUAN KHUSUS**

Bab ini membahas mengenai kawasan Solo Baru dan kota Surakarta, tentang kebijak-kebijakan pengembangan dan tata ruangnya, kepariwisataan, dan perfilman di kota Surakarta.

#### **BAB IV. KESIMPULAN, BATASAN, DAN ANGGAHAN**

Mengungkapkan kesimpulan, batasan, dan anggapan yang digunakan sebagai penyesuaian dalam pendekatan perencanaan dan perancangan untuk menentukan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Movie Center di Solo Baru.

## BAB V. PEDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MOVIE CENTER DI DOLO BARU

Membahas analisa pelaku dan kegiatan, kebutuhan ruang, studi besaran ruang dan standar besaran ruang, hubungan antar fasilitas dan ruang, pendekatan penentuan lokasi dan tapak, alternatif lokasi dan tapak, serta penekanan desain.

## BAB VI. KONSEP DASAR DAN PROGRAM PERANCANGAN

Membahas konsep dasar, konsep perancangan arsitektur, dan penentuan tapak untuk Movie Center di Solo Baru.

## 1.7. SKEMA ALUR PIKIR

